

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-346229

(P2002-346229A)

(43)公開日 平成14年12月3日 (2002.12.3)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/12
13/00
13/10

識別記号

F I

A 6 3 F 13/12
13/00
13/10

テ-マコード(参考)

B 2 C 0 0 1
J

審査請求 未請求 請求項の数8 O L (全 13 頁)

(21)出願番号

特願2001-159586(P2001-159586)

(22)出願日

平成13年5月28日 (2001.5.28)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 田辺 豊寿

大阪府吹田市豊津町14-12 アルゼ株式会
社内

(72)発明者 福井 智章

大阪府吹田市豊津町14-12 アルゼ株式会
社内

(74)代理人 100106002

弁理士 正林 真之

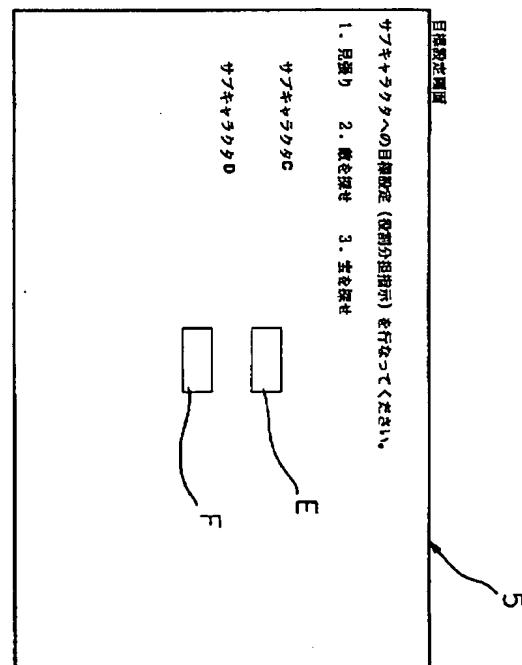
F ターム(参考) 2C001 AA15 AA17 BA02 BA06 BB01
BB02 BB08 CB02

(54)【発明の名称】 ゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体

(57)【要約】 (修正有)

【課題】 対戦結果に応じて操作キャラクタの能力を変化させるためのトレードが可能な全く新しいトレードゲームに係わるゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体を提供する。

【解決手段】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第1のゲームと、ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタとゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行し、対戦結果に応じた操作キャラクタの第1のゲームで得た能力トレードを行うことを特徴とする。これにより、電子データの書き換えが容易に行えるといった電子ゲームの特性を生かしたトレードを行えるゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体を提供することが可能となる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第1のゲームと、前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法であって、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れれば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう制御内容を含むゲーム制御方法。

【請求項2】 前記所定のアイテムを探し出すことにより、能力変化参照テーブルを参照して、当該所定のアイテムに対応した一の能力が前記操作キャラクタにより使用可能にする処理を行なうことを特徴とする請求項1に記載のゲーム制御方法。

【請求項3】 前記操作キャラクタには、前記ゲームプレーヤが常時操作可能なメインの前記操作キャラクタと、予め目標設定を行うとそれ以後は前記ゲーム制御手段がその設定された目標設定に応じて自動的に操作されるサブの前記操作キャラクタとが存在し、当該サブの前記操作キャラクタに対して予め定められた特性と、そのサブの前記操作キャラクタに対する前記目標設定に応じて、前記所定のアイテムの発見可能性が変化するよう設定していることを特徴とする請求項1又は2に記載のゲーム制御方法。

【請求項4】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第1のゲームと、

前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、

前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、

前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れれば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、

の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう制御内容を含むゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【請求項5】 前記所定のアイテムを探し出すことにより、能力変化参照テーブルを参照して、当該所定のアイテムに対応した一の能力が前記操作キャラクタにより使用可能にする処理を行なうことを特徴とする請求項4に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【請求項6】 前記操作キャラクタには、前記ゲームプレーヤが常時操作可能なメインの前記操作キャラクタと、予め目標設定を行うとそれ以後は前記ゲーム制御手段がその設定された目標設定に応じて自動的に操作されるサブの前記操作キャラクタとが存在し、当該サブの前記操作キャラクタに対して予め定められた特性と、そのサブの前記操作キャラクタに対する前記目標設定に応じて、前記所定のアイテムの発見可能性が変化するよう設定していることを特徴とする請求項1又は2に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【請求項7】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し、当該探し出したアイテムに応じて、予め用意された能力変化参照テーブルに基づき新たな能力を前記操作キャラクタに使用可能にするデータをバックアップメモリに記憶する第1のゲームと、

前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法であって、

前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、

前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れれば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、

前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第1のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第1のゲームを継続する制御内容を含むゲーム制御方法。

【請求項8】 ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラク

タを移動して所定のアイテムを探し、当該探し出したアイテムに応じて、予め用意された能力変化参照テーブルに基づき新たな能力を前記操作キャラクタに使用可能にするデータをバックアップメモリに記憶する第1のゲームと、

前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、

前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、

前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れれば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、

前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第1のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第1のゲームを継続する制御内容を含むゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明はゲームプログラムに基づいて、ゲームプレーヤのゲーム操作によりキャラクタを成長させ、成長させたキャラクタ同士を対戦させた結果に基づいての優劣の不可価値をゲームプレーヤに提示するようなゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】(従来例1)従来から知られているこの種のゲーム制御方法としては、特開平11-207033号にあるように、第1のゲーム機でキャラクタの育成などを行った結果のバックアップデータを利用して、前記第1のゲーム機よりも処理能力の優れた他の種類の第2のゲーム機により対戦ゲームを楽しむといった、異機種のゲーム機間でのバックアップデータを利用したゲーム制御方法がブームになっている。

【0003】この中で有名なものは、「ポケットモンスター」(ソフト製品名)であり、このものでは、携帯ゲーム機「GAME BOY」(製品名)で上記ソフトを使用して複数のモンスターキャラクタを捕獲、且つ能力育成を行い、家庭用ゲーム機「NINTENDO 64」(製品名)で他のソフトにより他のゲームプレーヤの捕獲、且つ育成したモンスターキャラクタとによる対戦ゲームを行なうようにして楽しむものである。

【0004】そして、上記ゲーム制御方法では、捕獲、

且つ育成したモンスターキャラクタを他のゲームプレーヤのモンスターキャラクタとトレードするといった遊びも行なえるようになっている。

【0005】(従来例2)一方、電子ゲームではないが、トレーディングカードゲームとして、「マジックギヤザリン」「遊戯王」などが近年ブームになっている。このようなトレーディングカードゲームでは、カードゲームでの対戦を行ないその対戦結果に応じてトレーディングカードをトレードして遊ぶものである。

【0006】(従来技術3)また、電子ゲームの有名な種類としてのロールプレイングゲームにおいては、操作キャラクタが他のコンピュータが操作する敵キャラクタと対戦し、その対戦結果で勝利を収めるごとに経験値を取得し、当該経験値の累積値が所定の値に達するごとにレベルアップし、このレベルアップに応じて新たな能力がその操作キャラクタに備わるような演出が行なわれるものも存在する。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかるに、上記従来(1)のものでは、対戦結果に応じたモンスターキャラクタのトレードではなく、ゲームプレーヤ同士が同意の上で、通信ケーブルなどで第1のゲーム機同士を接続して、当該通信ケーブルとお互いのゲーム機及び、捕獲且つ育成したモンスターキャラクタを使用可能にバックアップされたゲームカードリッジを用いて、前記ゲーム機のゲーム操作によりトレードを行なうものであるから、対戦を伴う上記(2)のトレードゲームに比べて面白味に欠けるといった問題があった。すなわち、上記(2)のような対戦結果に応じて優劣のある付加価値を付与することは、古くからメンコやビー玉などの遊びに取り入れられており、人間の本能的な部分で面白いと認識されるものであるため、これを電子ゲーム機に取り入れればより面白くなるのは明白である。

【0008】しかしながら、前述したような従来(2)のゲーム性やメンコやビー玉などのゲームにおいては、物品自体がトレードされるが、電子ゲームの場合は目に見えないデータがトレード(又は単にデータの送受信)されるものであるから、物品自体のトレードよりも優れた趣向性を提供するためには工夫が必要となる。

【0009】この工夫のために、この発明者は、従来の物品自体のトレードに係わるゲームの問題点として、次のような点に着目した。

【0010】すなわち、上記(2)のゲームにおいては実際にカード等のトレードが行なわれるものの、カード自体は印刷されたものであるから、そのカード自体が成長するようなことは行なうことができない。すなわち、カード自体にはモンスターキャラクタの絵と、そのキャラクタの生命値や攻撃力や特殊な属性などが印刷により明記されているが、これらの「生命値や攻撃力や特殊な属性」などの対戦に使用される能力データについては、

変化させることができない。

【0011】そして、変化させることができないだけではなく、あるカードのモンスターキャラクタのある特定の能力データを奪うなどのトレードも行なうことができない。このような相手の能力を奪うといった演出は、映画やSF小説にあるように、面白い演出であり、このような演出を対戦ゲームに係わるトレードゲームに導入することは趣向性の向上に繋がることが明らかであると考えた。

【0012】また、上記従来のロールプレイングゲームにおいては、前述したレベルアップの度に新たな能力が操作キャラクタに備わるようになっているが、1人でゲームプレーするものであるから、他人との関わり合いがなく面白味に欠けるといった問題があった。しかも、単に敵と戦えばレベルアップして能力が備わるものであるから、ゲーム自体の研究によって能力を身につける近道を模索することができないため、そのレベルアップするまでの対戦は極めて単調な対戦プレーを何十回も繰返して経験値を稼ぐといった退屈なものであった。

【0013】そして、ゲームエリア内で取得したアイテムを身につけることにより、特殊の能力を得ることもできるが、そのアイテムを取り忘れた場合には、その能力をゲーム終了までの間に身につけることができないため、そのゲームを可及的に全てを楽しむことができるゲームプレーヤーが一部しかいないといった問題があった。

【0014】

【課題を解決するための手段】以上のような課題から、この発明者では、宝探しのようなアイテムを探して、その探し出したアイテムより能力が増えるような第1のゲームと、得た能力を使って他人の操作キャラクタと対戦ゲームを行ない、その対戦結果に応じて能力トレードを行なう第2のゲームを組合せることにより、アイテムを取り忘れても対戦ゲームで頑張れば能力を取得する機会を得ることができ、ゲーム全体を可及的に限なく楽しむことができるようにして、前述したような問題を解消するゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供する。

【0015】また、キャラクタの能力数を変化させるようしているから、キャラクタの容姿で対戦が中止されるなどの問題を解消できるゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供する。

【0016】より具体的には、以下のようなゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供する。

【0017】(1) ゲームプログラム及びゲームプレーヤーのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第1のゲ

ームと、前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法であって、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れれば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう制御内容を含むゲーム制御方法。

【0018】(1) の発明によれば、種類の異なる第1のゲームと第2のゲームとを有し、一方のゲームで努力によって地道に操作キャラクタの能力を増やし、第2のゲームによって前記第1のゲームで得たゲームの成果を奪い合いといった、電子データの書き換えが容易に行えるといった電子ゲームの特性を生かしたトレードを行えるゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体を提供することが可能となる。また、勝利した場合には、相手の能力の一覧から得るべき能力を選択することができるから、無駄な能力ばかりが増えるなどの趣向性の低下を回避することができる。

【0019】また、前述したように、アイテムを取り忘れても対戦ゲームで頑張れば能力を取得する機会を得ることができ、ゲーム全体を可及的に限なく楽しむことができるようにして、前述したような問題を解消することができる。

【0020】また、従来のカードトレードゲームのように、操作キャラクタの容姿とその能力とは一体不可分ではなく、能力のみのトレードを可能としているから、対戦するまでは相手の強さが分からぬことから、強いキャラクタを有するプレーヤーは、更に強くなるために同じ程度強い操作キャラクタを探して弱い操作キャラクタとであっても対戦することになり、弱い対戦相手は、強い操作キャラクタの能力を奪うために胴欲に対戦を行なうといった環境が提供できるため、ゲーム自体の対戦が頻繁に行なわれるような環境を提供することが可能となる。もし、能力に応じて容姿まで変化させるようすれば、容姿を見ただけで能力が奪われる可能性から対戦しないか、奪う能力がないから対戦しないといった対戦数の低下を来すことが容易に想像できる。

【0021】(2) 上記(1)の発明において、前記所定のアイテムを探し出すことにより、能力変化参照テーブルを参照して、当該所定のアイテムに対応した一の能力が前記操作キャラクタにより使用可能にする処理を行なうことを特徴とする。

【0022】(2) の発明によれば、探し出したアイテムによって新たな能力が備わるから、従来のようにアイテムを装備するものに比べて、能力数が制限される恐れ

を低減することができる。

【0023】(3) 上記(1)又は(2)の発明において、前記操作キャラクタには、前記ゲームプレーヤが常時操作可能なメインの前記操作キャラクタと、予め目標設定を行うとそれ以後は前記ゲーム制御手段がその設定された目標設定に応じて自動的に操作されるサブの前記操作キャラクタとが存在し、当該サブの前記操作キャラクタに対して予め定められた特性と、そのサブの前記操作キャラクタに対する前記目標設定に応じて、前記所定のアイテムの発見可能性が変化するように設定していることを特徴とする。

【0024】(3)の発明によれば、サブの前記操作キャラクタの目標設定に応じて、アイテムが見つからない可能性が出てくるため、どのような目標設定を行なえばどのアイテムが見つかるのかの研究の余地を残すことが可能となる。特に、複数のサブの前記操作キャラクタの目標設定の組合せによって、より組合せのパターンを増大且つ複雑化させることにより、攻略本などによる研究の面白さを増大させることができる。

【0025】(4) ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し出す第1のゲームと、前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れれば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第1のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第1のゲームを継続する制御内容を含むことを特徴とする。

【0026】この(4)発明によれば、上記(1)と同様の効果を期待することができる。

【0027】(5) 上記(4)の発明において、前記所定のアイテムを探し出すことにより、能力変化参照テーブルを参照して、当該所定のアイテムに対応した一の能力が前記操作キャラクタにより使用可能にする処理を行なうことを特徴とする。

【0028】この(5)の発明によれば、上記(2)の発明と同様の効果を期待できる。

【0029】(6) 上記(4)又は(5)の記憶媒体の発明において、前記操作キャラクタには、前記ゲームプレーヤが常時操作可能なメインの前記操作キャラクタと、予め目標設定を行うとそれ以後は前記ゲーム制御手段がその設定された目標設定に応じて自動的に操作され

るサブの前記操作キャラクタとが存在し、当該サブの前記操作キャラクタに対して予め定められた特性と、そのサブの前記操作キャラクタに対する前記目標設定に応じて、前記所定のアイテムの発見可能性が変化するように設定していることを特徴とする。

【0030】この(6)発明によれば、上記(3)の発明と同様の効果が期待できる。

【0031】(7) ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し、当該探し出したアイテムに応じて、予め用意された能力変化参照テーブルに基づき新たな能力を前記操作キャラクタに使用可能にするデータをバックアップメモリに記憶する第1のゲームと、前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法であって、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れれば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第1のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第1のゲームを継続する制御内容を含むことを特徴とする。

【0032】この(7)の発明によれば、前述した(1)の発明の効果に加え、第1のゲームと第2のゲームとを繰り返し、特性の異なる2つのゲームを楽しむことができるからゲーム自体が変化に富んだものとなって飽きが来難いゲーム制御方法を提供することができる。

【0033】(8) ゲームプログラム及びゲームプレーヤのゲーム入力に基づいてゲーム制御手段により形成されるゲームエリア内を、前記ゲーム入力に伴い操作キャラクタを移動して所定のアイテムを探し、当該探し出したアイテムに応じて、予め用意された能力変化参照テーブルに基づき新たな能力を前記操作キャラクタに使用可能にするデータをバックアップメモリに記憶する第1のゲームと、

【0034】前記ゲームプレーヤが操作する操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇すると対戦ゲームとしての第2のゲームに移行するゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、

【0035】前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに勝利すれば、前記他のキ

キャラクタの能力の一覧から前記ゲームプレーヤによって選択された能力を前記操作キャラクタの能力に加えて追加的に使用可能にする処理を行ない、前記第2のゲームに移行した後、前記操作キャラクタが他のキャラクタに敗れれば、前記操作キャラクタの能力の中から1つの能力が使用不可にする処理を行なう一方、前記対戦の勝敗に基づいて前記操作キャラクタに対する能力の使用可能又は使用不可の処理を終了した後に、前記第1のゲームに移行し、次に前記操作キャラクタが他のキャラクタと前記ゲームエリア内で遭遇するまで、前記第1のゲームを継続する制御内容を含むことを特徴とする。

【0036】この(8)の発明では、上記(7)の発明と同様の効果を期待することができる。

【0037】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係わるゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体の好適な実施の形態について、図を参照しつつ説明する。

【0038】図1に示すのは、この発明に係わるゲーム制御方法を適用したゲーム装置1のハードブロック図である。

【0039】ゲーム装置1は、制御手段2と、当該制御手段に接続された十字スイッチ3A及び一对のボタンスイッチ3Bとからなるゲーム入力手段3と、表示手段5に対して当該制御手段で生成されたゲーム映像情報を基に映像を生成し送信する画像制御回路4と、ゲーム装置1に対して着脱自在に設けられるメモリゲームカートリッジ6と、他のゲーム装置1と電子データの送受信を行なう通信手段7とを主たる構成としている。

【0040】そして、このゲーム装置1は、図5に示すように複数のゲーム装置1が調停回路を備えた中継手段10を介し、夫々のゲーム装置1の前記通信手段7に接続されたケーブル10Aによって、複数のゲーム装置1間でのゲーム情報の送受信が可能に接続すれば、多人数参加型のゲームが行なえるようになっている。このようなゲーム装置1としての携帯ゲームで有名なものは、任天堂製の「ゲームボーイ」である。

【0041】図5における多人数参加型のゲームでは、夫々のゲーム装置1の表示手段5には、夫々のゲーム装置1視点でのゲーム状況が表示されるようになっている。つまり、ケーブルを介して送受信されるデータは、宝探しゲームを行なっている地図情報(前記ゲームエリア内)における位置情報であり、当該位置情報が他のゲーム装置1の操作キャラクタの位置情報と予め定められた所定の位置関係になった時に、一对のゲーム装置1、1間での対戦プレーが開始される。

【0042】前記カートリッジ6には、1つの半導体メモリとしてのフラッシュメモリが内蔵されており、この半導体メモリのメモリ領域をソフト的に書換付加とした領域をゲームプログラムROM6AとキャラクタROM

6Bとして使用するとともに、書換可能な領域にメインの操作キャラクタの能力データ等とサブの操作キャラクタの目標設定とを更新記憶可能に構成したバックアップメモリ6Cとして使用している。以下に詳述する前記メインの操作キャラクタの能力トレードは、この書換可能なバックアップメモリを使用して行なわれるものである。

【0043】このゲーム装置1では、当該ゲーム装置1に電子データの送受信が可能なように内部のメモリと接続されたカートリッジ内のゲームプログラムに基づいて単独でのゲームプレーが行なうことが可能である。

【0044】この実施の形態では、宝探しゲームを行ないつつ前記メインの操作キャラクタの能力を増やすようなゲームが行なうことが可能となっている。すなわち、通信手段7を介して複数のゲームプレーヤの各々が操作可能な複数のゲーム装置1…1が位置情報及び対戦ゲームデータの送受信を可能に構成したゲームシステムによって、同一内容のゲームプログラム6Bに基づいてゲームが進行し、当該ゲームが前記操作キャラクタ(メインの操作キャラクタ、サブの操作キャラクタ)の前記ゲーム装置1の入力手段3のゲーム入力による同一ゲームエリア内の移動を伴うものであって、前記操作キャラクタの前記ゲームエリア内に配置された宝探しを競って行うものである。

【0045】そして、前記操作キャラクタの位置情報を前記ゲーム装置1…1間でお互いに交換しながら前記ゲームが進行し、前記ゲームエリア内の前記操作キャラクタの位置情報が所定の位置関係になったと前記ゲーム装置の制御手段が判定した場合には、当該所定の位置関係になった一对の操作キャラクタ同士での対戦ゲームが開始され、前記対戦ゲームデータの送受信により進行されるその対戦ゲームの勝敗結果に基づいて、前記一对の操作キャラクタのメインの操作キャラクタ同士間での能力トレードが行われるものである。詳しくは、図9に基づいて後述する。

【0046】また、図2に示すように、前記制御手段2は、前記ゲームプログラムに及びゲーム入力手段3によるゲーム入力とによって前記表示手段5のゲーム映像情報を生成し、このゲーム映像情報に基づき画像制御回路4がカラーパレット4Aを用いて色づけ処理を行ない表示させるゲーム制御手段2Aを具備している。

【0047】そして、ゲーム制御手段2Aによるゲーム結果において、前記メインの操作キャラクタが能力変化参照テーブル2Cで予め定められた所定の条件をクリアすると、そのメインの操作キャラクタの能力データとしてバックアップメモリ6Aに記憶された能力データを隨時更新するように能力変化手段2Bが制御するようにしている。

【0048】また、能力変化を行なう度に、乱数テーブル2Dを使用した抽選が行なわれ抽選の結果が容姿変化

となった場合には、容姿変化テーブル2Eを参照して、そのテーブル上で定められた順序で図3に示すように前記メインの操作キャラクタの容姿変化の制御を容姿変化手段2Fが行なうようにしている。また、前記メインの操作キャラクタだけでなく、前記サブの操作キャラクタについても、図4に示すような容姿変化が行われるようしている。この容姿変化にともなてそのサブの操作キャラクタの特性も予め用意されたゲームプログラム内のデータに基づいて変更されるものである。前記「サブの操作キャラクタの特性」とは、力が強いとか、細身であるから小さい隙間でも入り込めて宝探しを目標設定すれば、狭い場所も隈なく探すことができるとかの特性である。

【0049】このように、この実施の形態では、複数の操作キャラクタA～D(A, Bがメインの操作キャラクタ, C, Dがサブの操作キャラクタ)が登場するように構成しており、夫々の操作キャラクタごとに容姿の変化のパターンや段階数が異なるようになっている。但し、能力が増える度に容姿が変化する可能性があるものの、この容姿変化は抽選によって選択されるから、容姿が変化しているからといって、そのキャラクタが強いキャラクタであるのは必ずしも明らかでない。つまり、容姿に弱いものであっても、前記抽選で容姿変化の回数が少なく成長したキャラクタであるときには、能力的には強いキャラクタであるかもしれない。

【0050】上記ゲームプログラムに基づいて行われる「宝探しゲーム」としての第1のゲームでは、宝を探し出すたびに前記メインの操作キャラクタの能力の数が増える可能性を持たせている。つまり、透視術の巻物としてのアイテム(宝)を見つければ、その見つけたことを契機にして、能力変化手段2Bが能力変化参照テーブル2Cに基づいて透視の術の能力が使用できるようにバックアップメモリ6Aの能力テーブルを更新し、次の対戦ゲームとしての第2のゲームで当該透視の術としの能力が使用可能にするといった制御を行なう。

【0051】このように、キャラクタA～Dの夫々のキャラクタが宝探しゲーム(第1のゲーム)のゲーム結果に応じて能力数を増やして行くことになる。

【0052】前記制御手段2には、前記アイテムの出現制御手段2Gと、アイテム出現テーブルを備えており、前記アイテム出現制御手段2Gは、操作キャラクタのゲームエリア内での位置情報と、前記サブの操作キャラクタに対する目標設定情報に基づいて、前記アイテム出現テーブルを参照して前記ゲームエリア内にアイテムを配置するようにしている。つまり、前記位置情報を考慮するのは、ゲームエリア自体は前記表示手段5の表示可能領域よりも可也大きい領域を設定しているため、表示しない領域にまでアイテムを配置演算することが無駄とならないためであり、目標設定情報とは、図8に示すように、サブの操作キャラクタの役割を目標設定として予

め命令したおき、その命令後は、制御手段の制御によりゲームプレーヤの関与無くゲーム自体に関わりあうようになるためのものである。この実施の形態では、1. 見張り、2. 敵を探せ、3. 宝をさがせ、の3つの命令ができるようになっている。図8から明らかなように、前記目標設定は、前述した1.～3.の数字を命令ボックスE, Fに入力により終了する。

【0053】(宝探しゲーム/第1のゲーム)

図9には、宝探しゲームのゲームプレーフローを開示している。前述したような多人数参加型のゲームを行うために、ゲーム装置1～1間を通信ケーブル10Aによって接続した状態で宝探しゲームがスタートする。

・・ステップS20

【0054】次に、第1のゲームがスタートすると、前記ゲームエリア情報の生成処理と、ゲームエリア情報への宝配置処理とが各々のゲーム装置1の制御手段2がメモリカートリッジ6内のゲームプログラム等に基づいて演算処理される。・・ステップS21

【0055】前記演算処理された情報に基づいて、各々のゲーム装置1の表示手段5にゲーム情報が表示される。

・・ステップ

S22

【0056】次に、入力手段3の十字スイッチ3Aによって、前記操作キャラクタを前記ゲームエリア内のX, Y方向に移動させると、当該移動があったことを制御手段2が判定する。

・・ステップS23

【0057】次に先にゲームエリアに配置した宝配置情報と、移動した前記操作キャラクタの位置情報を比較し、その比較の結果、所定の位置関係である場合には、宝に遭遇したと判定する。

・・ステップS24

【0058】宝に遭遇したと判定されると、前記操作キャラクタが宝を取得したことを表示手段5に表示する。

・・ステップS

25

【0059】そして、その取得した宝によって何の能力が得られたかを表示し、バックアップメモリ6A内の能力データとしての能力テーブルを更新する。・ステップS25

【0060】前記能力テーブルの更新が終了すると、前記ステップS21に戻って、前記操作キャラクタの移動に伴うゲームエリアの情報の更新(生成処理)が行われるとともに、前述した宝配置処理を再度行う。それ以後は、前述したステップS21以降の処理を行う。前記移動に伴う位置情報は、通信手段7を通じて他のゲーム装置1～1へ所定間隔で送信され、他のゲーム装置1～1からの位置情報も所定間隔で受信される。

【0061】前記ステップS24に戻って、宝に遭遇しなかった場合には、次に、敵に遭遇していかどうかを

制御手段2が判定する。敵に遭遇していないかどうかは、前述したように他のゲーム装置1・1から受信される操作キャラクタの位置情報と、その操作キャラクタの位置情報との比較によって行われるが、通信の送受信によるタイムラグにより一方のゲーム装置1では敵に遭遇しているのに、他のゲーム装置では敵に遭遇しない可能性があるため、敵が遭遇したと判定したゲーム装置1は、相手のゲーム装置1に敵に遭遇した旨を知らせる信号を送信して、当該信号を受信した場合には、各々の前記操作キャラクタの位置情報の比較結果に関係なく、この信号を優先した敵に遭遇したと判定するようにしている。・・・ステップS 2

【0062】敵に遭遇したと判定されなかった場合には、前述したステップS 2 1の前に戻ってゲームエリア情報データの生成処理及び宝配置処理を再度演算する。

【0063】敵遭遇した場合には、後述する図6に示す対戦ゲーム（第2のゲーム）へ移行する。

・・・ステップS

28

【0064】前記第2のゲームに移行し、前記第2のゲームが終了すると、再度、前記第1のゲームに移行処理がなされ、前述したステップS 2 1に戻って前記第1のゲームが再開される。

【0065】（対戦ゲーム／第2のゲーム）図6には、上述した対戦ゲームが開始された以後のゲームプレーフローを開示している。このゲームフローに沿って、以下に対戦ゲームにおける能力トレードに係わるゲーム制御方法について説明する。

【0066】上述したように、宝探しゲームが複数のゲームプレーヤの操作するゲーム装置1・1によりゲームが開始されると、夫々のゲーム装置1における操作キャラクタの位置情報が前記中継手段1 0を介して各ゲーム装置1に送信され、この位置情報を受信した各ゲーム装置1は、当該ゲーム装置1で操作する操作キャラクタ（例えはキャラクタA～Dの何れか）の位置と、受信した他のゲーム装置1での操作キャラクタの位置情報を比較し、予め定められた所定範囲の位置関係にある場合には、対戦モードに移行するとともに、その所定範囲の位置関係にある他のゲーム装置1に対戦モードに移行するための対戦信号と、対戦するメインの操作キャラクタに係わるキャラクタ情報として、容姿に係わる情報、能力に係わる情報を送信する。

【0067】この対戦信号を受け取った他のゲーム装置1においても、当該対戦信号を受信したことを契機にして対戦モードに移行するとともに、メインの操作キャラクタのキャラクタ情報として、容姿に係わる情報、能力に係わる情報を対戦先のゲーム装置1に送信する。

【0068】そして、互いに対戦する相手のメインの操作キャラクタの容姿を互いのゲーム装置1の表示手段5に表示させるべく、制御手段2により互いのカートリッ

ジ6内のメインのキャラクタROM6Cの電子データが利用される。このように、対戦相手のメインの操作キャラクタが互いに相手の表示手段5に表示された後に対戦ゲームがスタートする。

・・・ステップS 1

【0069】前記対戦ゲームは、前記対戦信号を送信したゲーム装置1が専攻で、1ターンごとに攻撃又は防御のゲーム入力をゲーム入力手段3により行なう。そして、攻撃が相手にヒットしたかどうかの演算は、相手のゲーム装置1の制御手段2が扱い、演算を行なった制御手段2によりメインの操作キャラクタのダメージを減算して、そのダメージ数値と残りのライフポイント等のキャラクタ情報を相手のゲーム装置1に送信し、この送信されたキャラクタ情報に基づいて相手に与えたダメージなどの情報を表示手段5に表示してプレーヤに告知する。このような送受信をターンごとに行ない、最終的に対戦するいずれか一方のメインの操作キャラクタのライフポイントがゼロになった段階で勝敗が決定する。・・・

ステップS 2

【0070】勝敗が決定されると、図7に示す能力トレード画面が勝者のゲームプレーヤが操作するゲーム装置1の表示手段5に、当該ゲーム装置1の制御手段2の制御により、カートリッジ6内のキャラクタROM6Cのデータが表示する。・・・ステップS 3

【0071】ここで、勝者のゲームプレーヤは、対戦相手のメインの操作キャラクタが有している能力である、能力A、能力B、能力C、能力D、能力Fから欲しい能力を選択すると、前記対戦相手のメインの操作キャラクタが有している能力を奪って、自分の所有する勝者となったメインの操作キャラクタの既存の能力に加えること、又は、ルーレットゲームなどの抽選によって当たりとなると、その当たりに相当する能力の追加ができる。

【0072】前記対戦相手のメインの操作キャラクタが有している能力から、欲しい能力を選択する場合は、「1. 奪うことができる能力」の中から欲しい能力を選択し、選択ボックスAに欲しい能力を配置し、決定ボタンBを押す。・・・ステップ4

【0073】この決定ボタンBの入力によって、予めゲームプログラム6 B内に用意された複数の能力データの中から、選択した能力に該当する能力データを使用可能にするための能力履歴データが、予めパックアップメモリ6 Aに記憶される当該勝者の操作キャラクタの能力テーブルを書き換える一方、能力を奪われた敗者のゲームプレーヤのゲーム装置1に対して奪われた能力に関する信号を送信する。この信号を敗者のゲーム装置1側が受信すると、当該ゲーム装置1の敗者のメインの操作キャラクタのパックアップメモリ6 A内の能力テーブルを奪われた能力が以後使用不可になるよう書き換えが行われる。・・・ステップS 6

【0074】勝者及び敗者のメインの操作キャラクタの

互いの能力テーブルの書き換えが終了すると、対戦ゲームが終了する。

【0075】ルーレットによる抽選を選択する場合には、スタートボタンDを押す。スタートボタンDが押されるとルーレットゲームがスタートする。・・・ステップS7

【0076】このルーレットゲームには、制御手段2の乱数テーブル2Dが利用され、制御手段2の制御によって、そのルーレットゲームの当たり／はずれに係わる抽選処理が行われる。

・・・ステップS8

【0077】前記抽選処理の結果が、当たり／はずれの何れであるかを乱数テーブル2Dから得られたデータに基づいて判定する。

・・・ステップS9

【0078】前記ステップS9においては、当たり／はずれの判定だけでなく、当たりの場合には、その当たりでどの能力を獲得するかを前記乱数テーブル2Dから得られたデータに基づいて決定する。

・・・ステップS10

【0079】そして、抽選結果の表示と、当たりの場合には、その獲得能力の表示が表示手段5によって行われる。

・・・ステップS11

【0080】ステップS9において、はずれの場合は、そのはずれになったことを表示手段5に表示する。

・・・ステップS12

【0081】前記ステップS11及びS12において、表示手段5に対して当たり／はずれの表示が行われた後に対戦ゲームが終了する。

【0082】この実施の形態では、前述したように、対戦結果に応じて得られる能力が、敗者の操作キャラクタの能力から選択するか、ルーレットによる抽選によって決定するかをプレーヤの選択入力によって選択可能としてなるが、これに限らず、全て敗者のメインの操作キャラクタから奪うようにしても良いが、このような奪うだけにした場合には、値の能力に欲しい能力が存在しない場合には、対戦プレーを行う可能性のある多人数プレーにそのゲームプレーヤを参加させないといった恐れがあるたま、誰でも参加してゲームが行えるような環境を提供し易くするためには、上述したような抽選によって敗者のメインの操作キャラクタにない能力であっても得ることができるようにすることが好ましい。

【0083】また、この実施の形態における能力のトレードは、実際に能力に係わる能力データ自体を敗者のメインの操作キャラクタから奪う（相手のカートリッジ6から奪われた能力データを削除する）ことなく、カート

リッジ6内のゲームプログラム及びキャラクタROMの中に予め用意された能力データを、バックアップメモリ6Aの能力テーブルを書き換えることによって使用可能にしたり使用不可にして仮想的に能力の交換が行われたことを演出しているがこれに限らず、実際の能力データを転送及び消去するなどして能力データのトレードを行うこともできる。

【0084】さらに、前記能力を新たに得たキャラクタの容姿は、その能力を得たことにより直ちに変化しないようにして、容姿によって相手の強さが判明するがないようにしている。

【0085】

【発明の効果】以上説明したこの発明によれば、種類の異なる第1のゲームと第2のゲームとを有し、一方のゲームで努力によって地道に操作キャラクタの能力を増やし、第2のゲームによって前記第1のゲームで得たゲームの成果を奪い合いといった、電子データの書き換えが容易に行えるといった電子ゲームの特性を生かしたトレードを行えるゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係わるゲーム制御方法を適用したゲーム装置のハードブロック図である。

【図2】 図1における制御手段の概略機能ブロック図である。

【図3】 メインの操作キャラクタA、Bの2段階の容姿の変化を示す図である。

【図4】 サブの操作キャラクタC、Dの5段階の容姿の変化を示す図である。

【図5】 多人数参加プレーのゲームシステム概要図である。

【図6】 対戦ゲーム（第2のゲーム）のゲームフローを示すフロー図である。

【図7】 能力トレード画面を示す説明図である。

【図8】 サブの操作キャラクタへの目標設定（役割分担指示）の設定画面である。

【図9】 宝探しゲーム（第2のゲーム）のゲームフローを示すフロー図である。

【符号の説明】

1 ・・・ ゲーム装置

2 ・・・ 制御手段

2A ・・・ ゲーム制御手段

3 ・・・ ゲーム入力手段

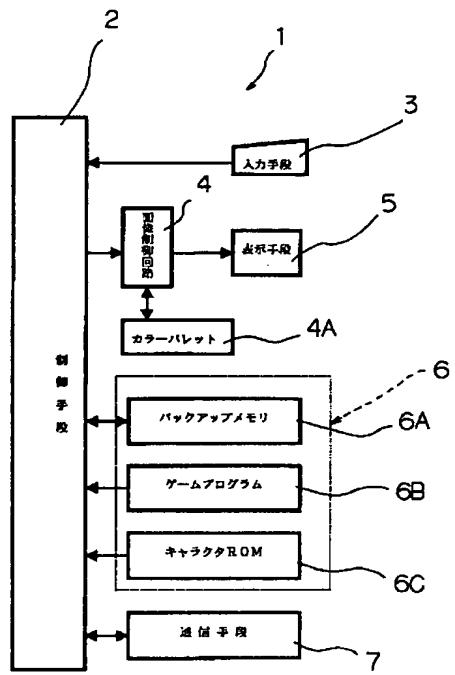
5 ・・・ 表示手段

6 ・・・ メモリゲームカートリッジ

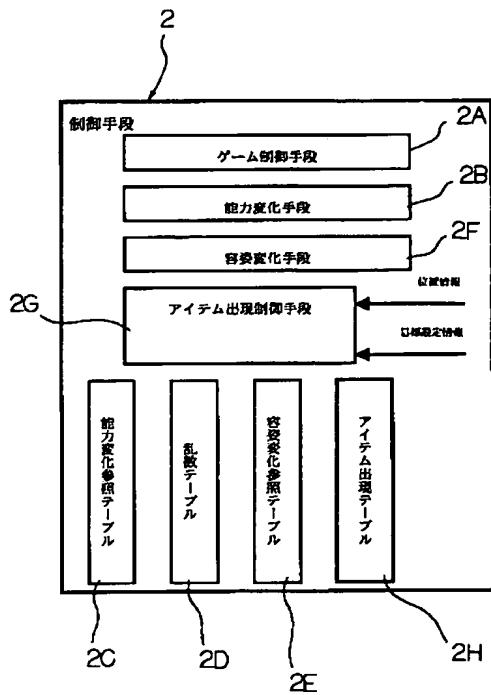
6B ・・・ ゲームプログラム

A、B、C、D ・・・ 操作キャラクタ

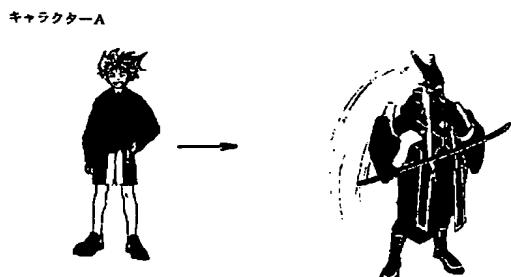
【図1】



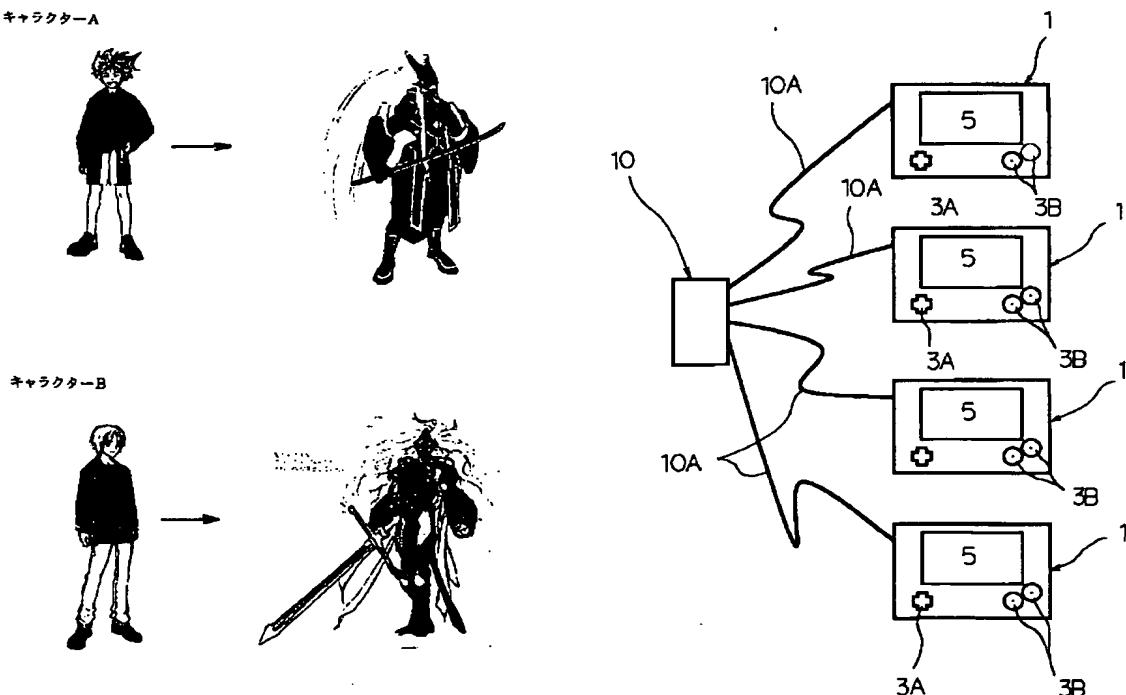
【図2】



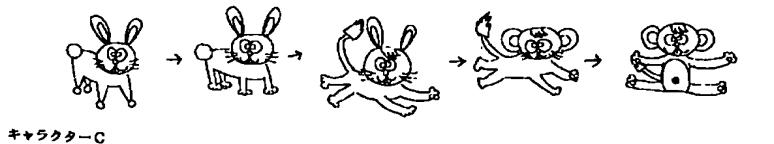
【図3】



【図5】



【図4】

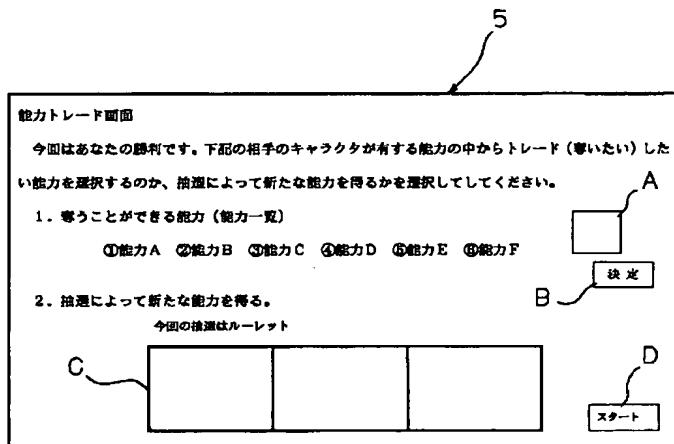


キャラクターC

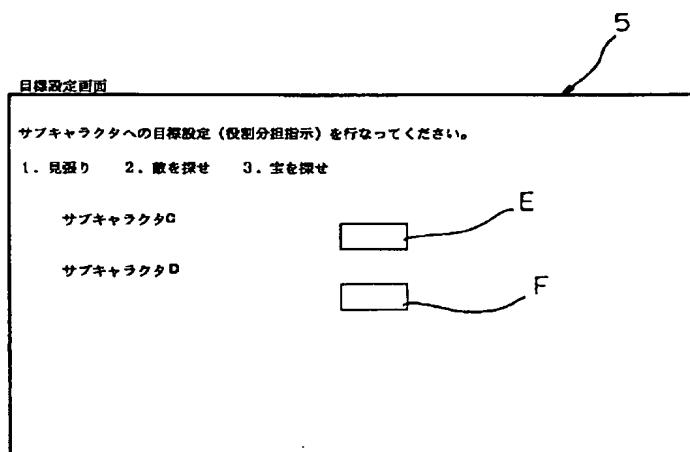


キャラクターD

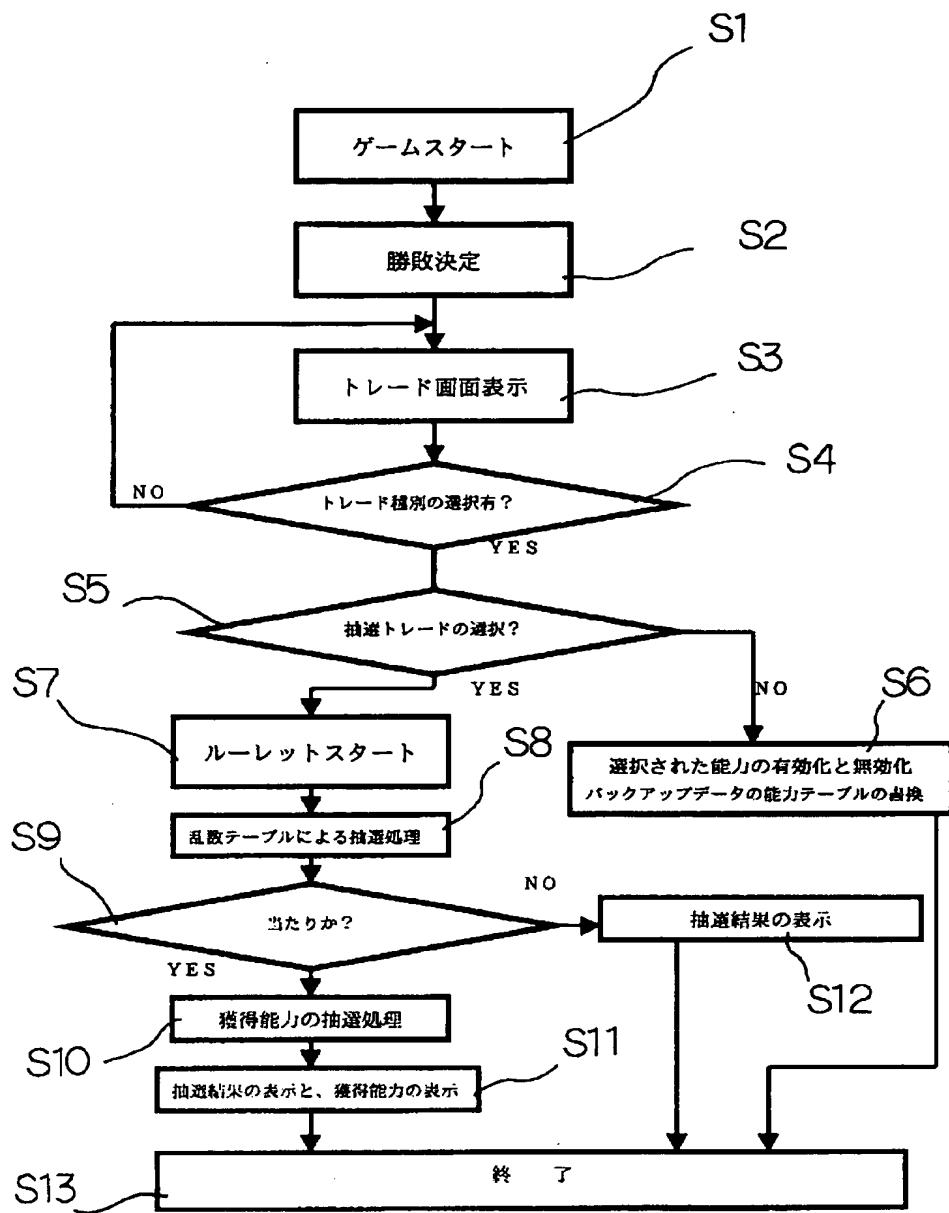
【図7】



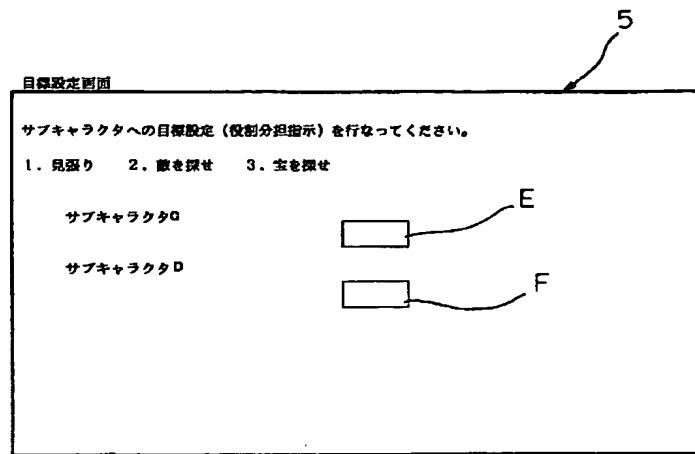
【図8】



【図6】



【図9】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2002-346229,A (P2002-346229A)
(43) [Date of Publication] December 3, Heisei 14 (2002. 12.3)
(54) [Title of the Invention] The storage with which the program which can perform the game control method and the method concerned was memorized
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 13/12
13/00
13/10
[FI]
A63F 13/12 B
13/00 J
13/10
[Request for Examination] Un-asking
[The number of claims] 8
[Mode of Application] OL
[Number of Pages] 13
(21) [Filing Number] Application for patent 2001-159586 (P2001-159586)
(22) [Filing Date] May 28, Heisei 13 (2001. 5.28)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 598098526
[Name] Aruze Corp.
[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo
(72) [Inventor(s)]
[Name] Tanabe Toyohisa
[Address] 14-12, Toyotsu-cho, Suita-shi, Osaka Inside of Aruze Corp.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Fukui Tomoaki
[Address] 14-12, Toyotsu-cho, Suita-shi, Osaka Inside of Aruze Corp.
(74) [Attorney]

[Identification Number] 100106002

[Patent Attorney]

[Name] Right wood Masayuki

[Theme code (reference)]

2C001

[F term (reference)]

2C001 AA15 AA17 BA02 BA06 BB01 BB02 BB08 CB02

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

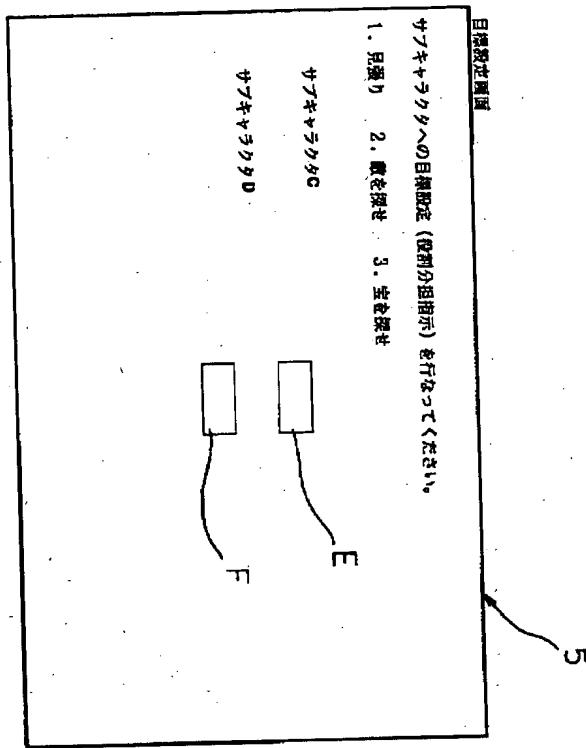
Summary

(57) [Abstract] (*****)

[Technical problem] The storage with which the program which can perform the game control method concerning the completely new trade game in which the trade for changing the capacity of an operation character according to a waging-war result is possible, and the method concerned was memorized is offered.

[Means for Solution] The 1st game which moves an operation character to a game input with the inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player, and discovers a predetermined item, If the operation character which a game player operates encounters other characters in game area, it will shift to the 2nd game as a waging-war game, and it is characterized by performing the capacity trade obtained in the 1st game of an operation character according to the waging-war result. It becomes possible to offer the storage with which the program which can perform the game control method that the trade which employed efficiently the property of the electronic game that electronic data are easily rewritable, by this can be performed, and the method concerned was memorized.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The game control method characterized by providing the following. The 1st game which moves an operation character to the aforementioned game input with the inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player, and discovers a predetermined item. It is the

game control method which will shift to the 2nd game as a waging-war game if the operation character which the aforementioned game player operates encounters other characters in the aforementioned game area. If the aforementioned operation character defeats other characters after shifting to the 2nd game of the above Processing which applies to the capacity of the aforementioned operation character the capacity chosen from the list of the capacity of a character besides the above by the aforementioned game player, and makes it usable additionally is performed. The content of control which will perform processing whose use one capacity makes improper out of the capacity of the aforementioned operation character if the aforementioned operation character is beaten by other characters after shifting to the 2nd game of the above

[Claim 2] The game control method according to claim 1 characterized by performing processing which the capacity of 1 corresponding to the predetermined item concerned makes usable with the aforementioned operation character with reference to a capacity change reference table by discovering the aforementioned predetermined item.

[Claim 3] The main aforementioned operation characters with the aforementioned game player always operational in the aforementioned operation character, The property which the aforementioned operation character of the factice by whom the aforementioned game control means are automatically operated according to the set-up target setup existed after it when a target setup was performed beforehand, and was beforehand defined to the aforementioned operation character of the factice concerned, The game control method according to claim 1 or 2 characterized by having set up according to the aforementioned target setup to the factice's aforementioned operation character so that the discovery possibility of the aforementioned predetermined item may change.

[Claim 4] The storage which memorized the program which can perform the game control method characterized by providing the following The 1st game which moves an operation character to the aforementioned game input with the inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player, and discovers a predetermined item It is the storage which memorized the program which can perform the game control method which will shift to the 2nd game as a waging-war game if the operation character which the aforementioned game player operates encounters other characters in the aforementioned game area. If the aforementioned operation character defeats other characters after shifting to the 2nd game of the above Processing which applies to the capacity of the aforementioned operation character the capacity chosen from the list of the capacity of a character besides the above by the aforementioned game player, and makes it usable additionally is performed. The content of control which will perform processing whose use one capacity makes improper out of the capacity of the aforementioned operation character if the aforementioned operation character is beaten by other characters after shifting to the 2nd game of the above

[Claim 5] The storage which memorized the program which can perform the game control method according to claim 4 characterized by performing processing which the capacity of 1 corresponding to the predetermined item concerned makes usable with the aforementioned operation character with reference to a capacity change reference table by discovering the aforementioned predetermined item.

[Claim 6] The main aforementioned operation characters with the aforementioned game player always operational in the aforementioned operation character, The property which the aforementioned operation character of the factice by whom the aforementioned game control means are automatically operated according to the set-up target setup existed after it when a target setup was performed beforehand, and was beforehand defined to the aforementioned operation character of the factice concerned, The storage which memorized the program which can perform the game control method according to claim 1 or 2 characterized by having set up according to the aforementioned target setup to the factice's aforementioned operation character so that the discovery possibility of the aforementioned predetermined item may change.

[Claim 7] The game control method characterized by providing the following The 1st game which memorizes the data which make new capacity usable in the aforementioned operation character based on the capacity change reference table which moved the operation character to the aforementioned game input with the inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player, looked for the predetermined item, and was beforehand prepared according to the discovered item concerned in backup memory It is the game control method which will shift to the 2nd game as a waging-war game if the operation character which the aforementioned game player operates encounters other characters in the aforementioned game area. If the aforementioned operation character defeats other characters after shifting to the 2nd game of the above Processing which applies to the capacity of the aforementioned operation character the capacity chosen from the list of the capacity of a character besides the above by the aforementioned game player, and makes it usable additionally is performed. If the aforementioned operation character is beaten by other characters after shifting to the 2nd game of the above While performing processing whose use one capacity makes improper out of the capacity of the aforementioned operation character The content of control which continues the 1st game of the above until it shifts to the 1st game of the above and the aforementioned operation character next encounters other characters in the aforementioned game area, after ending processing of that the capacity over the aforementioned operation character is usable or that it cannot be used based on the victory or defeat of the aforementioned waging war

[Claim 8] The storage which memorized the program which can perform the game control method characterized by providing the following The 1st game which memorizes the data which make new capacity usable in the aforementioned

operation character based on the capacity change reference table which moved the operation character to the aforementioned game input with the inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player, looked for the predetermined item, and was beforehand prepared according to the discovered item concerned in backup memory. It is the storage which memorized the program which can perform the game control method which will shift to the 2nd game as a waging-war game if the operation character which the aforementioned game player operates encounters other characters in the aforementioned game area. If the aforementioned operation character defeats other characters after shifting to the 2nd game of the above Processing which applies to the capacity of the aforementioned operation character the capacity chosen from the list of the capacity of a character besides the above by the aforementioned game player, and makes it usable additionally is performed. If the aforementioned operation character is beaten by other characters after shifting to the 2nd game of the above While performing processing whose use one capacity makes improper out of the capacity of the aforementioned operation character The content of control which continues the 1st game of the above until it shifts to the 1st game of the above and the aforementioned operation character next encounters other characters in the aforementioned game area, after ending processing of that the capacity over the aforementioned operation character is usable or that it cannot be used based on the victory or defeat of the aforementioned waging war

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] This invention relates to the storage with which the program which can perform the game control method that the improper worth of dominance based on the result which opposed the characters

which the character was grown up by game operation of a game player, and were grown up is shown to a game player, and the method concerned was memorized based on a game program.

[0002]

[Description of the Prior Art] (Conventional example 1) As this kind known from the former of the game control method As it is in JP,11-207033,A, the backup data of the result which performed training of a character etc. with the 1st game machine are used. The game control method of enjoying a waging-war game with the 2nd game machine of other kinds which were excellent in the throughput and of having used the backup data between the game machines of a different model is a boom from the 1st game machine of the above.

[0003] Things famous in this are "Pocket Monsters" (soft product name), and in this thing, using the above-mentioned software, as they perform the waging-war game by the monster character in which capture and capacity training were performed, and other game players captured and raised two or more monster characters with other software with the home video game machine "NINTENDO 64" (product name), they enjoy it with a handheld game machine "GAME BOY" (product name).

[0004] And by the above-mentioned game control method, play of trading with the monster character of other game players the monster character captured and raised can also be performed now.

[0005] (Conventional example 2) On the other hand, although it is not an electronic game, "magic gathers phosphorus", the "play king", etc. are a boom as a tray DINGU card game in recent years. Waging war in a card game is held, according to the waging-war result, a tray DINGU card is traded and such a tray DINGU card game is played.

[0006] (The conventional technology 3) It is as a result of [the] waging war, a match plays against the enemy character which the computer of others [character / operation] operates, whenever it gains a victory, an experience value acquires, whenever the accumulation value of the experience value concerned reaches a predetermined value, it improves in the role playing game as a famous kind of electronic game again, and that to which the production which is equipped with new capacity in the operation character according to this improvement is performed also exists.

[0007]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, conventionally [above-mentioned], by the thing of (1), after that not the trade of a monster character according to the waging-war result but game players agree a telecommunication cable etc. — the 1st game machine — connecting — a telecommunication cable and each other game machine concerned — and Since the monster character captured and raised is traded by game operation of the aforementioned game machine using GEMUKA-TORIJII backed up usable, there was a problem that enjoyment was missing compared with the trade game of the above (2) accompanied by waging war.

That is, as for becoming more interesting, it is clear to give the added value which has superiority or inferiority according to a waging-war result like the above (2), if it is taken in by the play of MENKO, a marble, etc. for many years, and this is taken in to an electronic game machine, since it is what is recognized to be interesting in human being's instinctive portion.

[0008] However, since the data which are not visible are traded (or only transmission and reception of data), in order to offer the idea nature superior to the trade of the goods itself, a device is conventionally [which was mentioned above] needed in the case of an electronic game, although the goods itself are traded in games, such as the game nature and MENKO of (2), and a marble.

[0009] For this device, this artificer noted the following points as a trouble of the game concerning the trade of the conventional goods itself.

[0010] That is, although the trade of a card etc. is actually performed in the game of the above (2), since it is printed, the card itself cannot perform that the card itself grows. That is, although the life value and offensive strength of the character, the special attribute, etc. are clearly written to be the pictures of a monster character in the card itself by printing, it cannot be made to change about the capacity data used for waging war of these "life values, offensive strength, special attributes", etc.

[0011] And the trade of taking specific capacity data with the monster character of a certain card it not only not being made to change but cannot be performed, either. As it was in a movie or SF novel, the production of taking such a partner's capacity is interesting production, and thought it clear introduce [such production / into the trade game concerning a waging-war game] to lead to improvement in idea nature.

[0012] Moreover, in the above-mentioned conventional role playing game, although the operation character was equipped with capacity new to the degree of improvement mentioned above, since a game play is carried out by one person, it was involved and there was a problem with others that enjoyment was missing without **. And if it only fights with an enemy, since it improves, capacity is equipped and it was not able to grop for the short cut which learns capacity by research of the game itself, the waging-war play with very monotonous waging war until it improves is repeated dozens of times, and the experience value was earned.

[0013] And although special capacity could also be acquired by attaching to the body the item acquired in game area, since the capacity was not able to be learned before a game end when the item has forgotten to be taken, there was a problem that the game was not in a part of game player which can enjoy all as much as possible.

[0014]

[Means for Solving the Problem] From the above technical problems, an item like treasure hunting is looked for by this artificer. By combining the 1st game which gains in capacity from the discovered item, and the 2nd game which performs others' operation character and waging-war game using the acquired capacity, and performs a capacity trade according to the waging-war result If it does its best in a

waging-war game even if it forgets to take an item, can obtain an opportunity to acquire capacity, and it enables it to enjoy the whole game without dark circles as much as possible. The storage with which the program which can perform the game control method which solves a problem which was mentioned above, and the method concerned was memorized, and a game system are offered.

[0015] Moreover, since it is made to change the number of capacity of a character, the storage with which the program which can perform the game control method which can solve the problem of waging war being stopped by the appearance of a character, and the method concerned was memorized, and a game system are offered.

[0016] More specifically, the storage with which the program which can perform the following game control method and the method concerned was memorized, and a game system are offered.

[0017] (1) The 1st game which moves an operation character to the aforementioned game input with the inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player, and discovers a predetermined item, It is the game control method which will shift to the 2nd game as a waging-war game if the operation character which the aforementioned game player operates encounters other characters in the aforementioned game area. If the aforementioned operation character defeats other characters after shifting to the 2nd game of the above Processing which applies to the capacity of the aforementioned operation character the capacity chosen from the list of the capacity of a character besides the above by the aforementioned game player, and makes it usable additionally is performed. The game control method including the contents of control which will perform processing whose use one capacity makes improper out of the capacity of the aforementioned operation character if the aforementioned operation character is beaten by other characters after shifting to the 2nd game of the above.

[0018] According to invention of (1), it has the 1st game and 2nd game from which a kind differs. Efforts increase the capacity of an operation character honestly in one game. The result of the game obtained in the 1st game of the above by the 2nd game was called scramble. It becomes possible to offer the storage with which the program which can perform the game control method that the trade which employed efficiently the property of the electronic game that electronic data are easily rewritable can be performed, and the method concerned was memorized. Moreover, since the capacity which should be acquired from the list of a partner's capacity can be chosen when it wins, the fall of idea nature, like only useless capacity increases is avoidable.

[0019] Moreover, if it does its best in a waging-war game even if it forgets to take an item as mentioned above, an opportunity to acquire capacity can be obtained, and a problem which mentioned it above as much as possible as was able to enjoy the whole game without dark circles can be solved.

[0020] Moreover, the appearance and capacity of an operation character are not

really indivisible like the conventional card trade game. The player which has a strong character from a partner's strength not being known until it is pitched against each other, since the trade of only capacity is enabled In search of strong operation KYAKUKUTA, even if it is with a weak operation character, it will be pitched against each other. furthermore, the grade that it is the same since it becomes strong — a weak waging-war partner Since the environment where a match is played against **** in order to take the capacity of a strong operation character can be offered, it becomes possible to offer the environment where waging war of the game itself is held frequently. Causing the fall of the number of waging wars of not being pitched against each other since there is no capacity which is not pitched against each other from possibility that capacity will be taken only by seeing the appearance if it is made to make it change to the appearance according to capacity, or is taken can imagine easily.

[0021] (2) In invention of the above (1), capacity of 1 corresponding to the predetermined item concerned is characterized by performing processing made usable with the aforementioned operation character with reference to a capacity change reference table by discovering the aforementioned predetermined item.

[0022] According to invention of (2), since new capacity is equipped by the discovered item, a possibility that the number of capacity may be restricted can be reduced compared with what equips an item like before.

[0023] In the above (1) or invention of (2) (3) In the aforementioned operation character The main aforementioned operation characters with the aforementioned always operational game player, The property which the aforementioned operation character of the factice by whom the aforementioned game control means are automatically operated according to the set-up target setup existed after it when a target setup was performed beforehand, and was beforehand defined to the aforementioned operation character of the factice concerned, It is characterized by having set up according to the aforementioned target setup to the factice's aforementioned operation character, so that the discovery possibility of the aforementioned predetermined item may change.

[0024] In order that possibility that an item will not be found may come out according to a target setup of a factice's aforementioned operation character according to invention of (3), if what target setup is performed, it will become possible to leave the room of research of which item is found. Especially, the fun of research with a capture book etc. can be increased by making the pattern of combination increase and complicate more with the combination of a target setup two or more factices' aforementioned operation character.

[0025] (4) The 1st game which moves an operation character to the aforementioned game input with the inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player, and discovers a predetermined item, It is the storage which memorized the program which can perform the game control method which will shift to the 2nd game as a waging-war game if the

operation character which the aforementioned game player operates encounters other characters in the aforementioned game area. If the aforementioned operation character defeats other characters after shifting to the 2nd game of the above Processing which applies to the capacity of the aforementioned operation character the capacity chosen from the list of the capacity of a character besides the above by the aforementioned game player, and makes it usable additionally is performed. The storage which memorized the program which can perform the game control method including the content of control which will perform processing whose use one capacity makes improper out of the capacity of the aforementioned operation character if the aforementioned operation character is beaten by other characters after shifting to the 2nd game of the above.

[0026] According to this (4) invention, the same effect as the above (1) is expectable.

[0027] (5) In invention of the above (4), capacity of 1 corresponding to the predetermined item concerned is characterized by performing processing made usable with the aforementioned operation character with reference to a capacity change reference table by discovering the aforementioned predetermined item.

[0028] According to this invention of (5), the same effect as invention of the above (2) is expectable.

[0029] In the above (4) or invention of the storage of (5) (6) In the aforementioned operation character The main aforementioned operation characters with the aforementioned always operational game player, The property which the aforementioned operation character of the factice by whom the aforementioned game control means are automatically operated according to the set-up target setup existed after it when a target setup was performed beforehand, and was beforehand defined to the aforementioned operation character of the factice concerned, It is characterized by having set up according to the aforementioned target setup to the factice's aforementioned operation character, so that the discovery possibility of the aforementioned predetermined item may change.

[0030] According to this (6) invention, the same effect as invention of the above (3) is expectable.

[0031] (7) The inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player Move an operation character with the aforementioned game input, and a predetermined item is looked for. The 1st game which memorizes the data which make new capacity usable in the aforementioned operation character based on the capacity change reference table prepared beforehand according to the discovered item concerned in backup memory, It is the game control method which will shift to the 2nd game as a waging-war game if the operation character which the aforementioned game player operates encounters other characters in the aforementioned game area. If the aforementioned operation character defeats other characters after shifting to the 2nd game of the above Processing which applies to the capacity of the aforementioned operation

character the capacity chosen from the list of the capacity of a character besides the above by the aforementioned game player, and makes it usable additionally is performed. If the aforementioned operation character is beaten by other characters after shifting to the 2nd game of the above While performing processing whose use one capacity makes improper out of the capacity of the aforementioned operation character Until it shifts to the 1st game of the above and the aforementioned operation character next encounters other characters in the aforementioned game area, after ending processing of that the capacity over the aforementioned operation character is usable or that it cannot be used based on the victory or defeat of the aforementioned waging war It is characterized by including the content of control which continues the 1st game of the above.

[0032] According to this invention of (7), the game control method that in addition to the effect of the invention of (1) mentioned above the 1st game and 2nd game are repeated, it becomes that to which the game itself was rich in change since two games from which a property differs were enjoyed, and weariness cannot come easily can be offered.

[0033] (8) The 1st game which memorizes the data which make new capacity usable in the aforementioned operation character based on the capacity change reference table which moved the operation character to the aforementioned game input with the inside of the game area formed of game control means based on a game program and the game input of a game player, looked for the predetermined item, and was beforehand prepared according to the discovered item concerned in backup memory, and [0034] It is the storage which memorized the program which can perform the game control method which will shift to the 2nd game as a waging-war game if the operation character which the aforementioned game player operates encounters other characters in the aforementioned game area, and is [0035]. If the aforementioned operation character defeats other characters after shifting to the 2nd game of the above Processing which applies to the capacity of the aforementioned operation character the capacity chosen from the list of the capacity of a character besides the above by the aforementioned game player, and makes it usable additionally is performed. If the aforementioned operation character is beaten by other characters after shifting to the 2nd game of the above While performing processing whose use one capacity makes improper out of the capacity of the aforementioned operation character Until it shifts to the 1st game of the above and the aforementioned operation character next encounters other characters in the aforementioned game area, after ending processing of that the capacity over the aforementioned operation character is usable or that it cannot be used based on the victory or defeat of the aforementioned waging war It is characterized by including the content of control which continues the 1st game of the above.

[0036] In this invention of (8), the same effect as invention of the above (7) is expectable.

[0037]

[Embodiments of the Invention] The gestalt of suitable operation of the storage with which the program which can perform the game control method concerning this invention and the method concerned was memorized hereafter is explained referring to drawing.

[0038] What is shown in drawing 1 is the hard block diagram of the game equipment 1 which applied the game control method concerning this invention.

[0039] A game input means 3 by which game equipment 1 consists of control means 2, and cross-joint switch 3A connected to the control means concerned and button switch 3B of a couple, The picture control circuit 4 which generates an image and transmits based on the game image information generated by the control means concerned to the display means 5, The memory game cartridge 6 prepared free [attachment and detachment] to game equipment 1, and other game equipments 1 and the means of communications 7 which performs transmission and reception of electronic data are considered as main composition.

[0040] And this game equipment 1 can perform an a lot of people participation type game, if transmission and reception of the game information between two or more game equipments 1 connect possible by cable 10A by which two or more game equipments 1 were connected to the aforementioned means of communications 7 of each game equipment 1 through the relay means 10 equipped with the mediation circuit as shown in drawing 5 . A thing famous for the pocket game as such game equipment 1 is Nintendo "Game Boy."

[0041] In the a lot of people participation type game in drawing 5 , the game situation in each game equipment 1 view is displayed on the display means 5 of each game equipment 1. That is, the data transmitted and received through a cable are the positional information in the map information (inside of the aforementioned game area) which is performing the treasure-hunting game, and when it becomes the position relation to which the positional information concerned was beforehand determined as the positional information of the operation character of other game equipments 1, the game equipment 1 of a couple and the waging-war play between one are started.

[0042] The flash memory as one semiconductor memory is built in the aforementioned cartridge 6, and while using the field which considered memory storage of this semiconductor memory as rewriting addition in soft as game program ROM6A and character ROM6B, it is used for a rewritable field as backup memory 6C constituted possible [updating storage of the capacity data of the main operation characters, etc. and a target setup of a factice's operation character]. The capacity trade of the operation character of the aforementioned main explained in full detail below is performed using the backup memory in which this rewriting is possible.

[0043] An independent game play is able to carry out based on the game program in the cartridge connected with internal memory with this game equipment 1 so that transmission and reception of electronic data might be possible to the game

equipment 1 concerned.

[0044] A game which increases the capacity of the operation character of the aforementioned main is able to carry out, performing a treasure-hunting game with the gestalt of this operation. By namely, the game system by which two or more game equipments 1...1 with operational each of two or more game players constituted transmission and reception of positional information and waging-war game data possible through means of communications 7 game program 6B of the same content --- being based --- a game --- going on --- the game concerned --- the aforementioned operation character (the main operation characters ---) With movement in the same game area by the game input of the input means 3 of the aforementioned game equipment 1 a factice's operation character, it competes for treasure hunting arranged in the aforementioned game area of the aforementioned operation character, and it is performed.

[0045] And the aforementioned game advances, exchanging the positional information of the aforementioned operation character with each other between the aforementioned game equipment 1...1. When the control means of the aforementioned game equipment judge with the positional information of the aforementioned operation character in the aforementioned game area having become a position relation The waging-war game of the operation characters of the couple which became the position relation concerned is started. Based on the victory-or-defeat result of the waging-war game which advances by transmission and reception of the aforementioned waging-war game data, the capacity trade between the main operation characters of the operation character of the aforementioned couple is performed. In detail, based on drawing 9 , it mentions later.

[0046] Moreover, as shown in drawing 2 , the aforementioned control means 2 attain to the aforementioned game program, generate the game image information on the aforementioned display means 5 by the game input by the game input means 3, and possess game control-means 2A [that the picture control circuit 4 makes it display by performing coloring processing using color palette 4A based on this game image information].

[0047] and the game result by game control-means 2A --- setting --- the above --- the main operation characters --- capacity change reference table 2C --- beforehand --- laws --- ***** --- if conditions are cleared, it is made for capacity change means 2B to control to update the capacity data memorized by backup memory 6A as capacity data of the main operation character at any time

[0048] Moreover, when the lottery which used random number table 2D whenever it performed capacity change is performed and the result of a lottery becomes appearance change, with reference to appearance change table 2E, appearance change means 2F are made to control appearance change of the operation character of the aforementioned main by sequence defined on the table to be shown in drawing 3 . Moreover, appearance change as shown in drawing 4 is made to be performed also with not only the operation character of the aforementioned main

but the aforementioned factice's operation character. this appearance change -- ** -- the property of the operation character of the factice of ***** is also changed based on the data within the game program prepared beforehand Since the above "the property of a factice's operation character" is a thin figure when strong, if it can enter also in a small crevice and a target setup of the treasure hunting is carried out, it can also look for a narrow place without dark circles, or will be a thing property.

[0049] Thus, it constitutes from a gestalt of this operation so that two or more operation character A-D (the main operation characters, and C and D are a factice's operation character for A and B) may appear, and the pattern and the number of stages of change of the appearance differ from each other for each operation character of every. However, this the appearance change of that from which the appearance may change whenever capacity increases of be [the character / a strong character] is not necessarily clear just because the appearance is changing, since it is chosen by the lottery. That is, even if weak in appearance, when the number of times of appearance change by the aforementioned lottery is the character which grew few, it may be a character strong in capacity.

[0050] In the 1st game as a "treasure-hunting game" performed based on the above-mentioned game program, possibility that the number of the capacity of the operation character of the aforementioned main will increase whenever it discovers a precious article is given. That is, if the item (precious article) as a roll of a transillumination way is found, the capacity table of backup memory 6A will be updated so that capacity change means 2B can use the capacity of the way of transillumination based on capacity change reference table 2C ignited by the thing [having found it], and control that the capacity of ** carries out to the way of the transillumination concerned usable in the 2nd game as a following waging-war game will be performed.

[0051] such -- according to the game result of a treasure-hunting game (the 1st game), each character of what and character A-D will increase the number of capacity, and will go

[0052] The aforementioned control means 2 are equipped with appearance control-means 2G and the item appearance table of the aforementioned item, and it is made for the aforementioned item appearance control-means 2G to arrange an item in the aforementioned game area with reference to the aforementioned item appearance table based on the positional information in the game area of an operation character, and the target setting information over the aforementioned factice's operation character. that is, taking the aforementioned positional information into consideration -- the game area itself -- the field of the aforementioned display means 5 which can be displayed -- ****, since the large field is set up It is because it does not become useless to carry out the arrangement operation of the item even to the field which is not displayed. with target setting information As shown in drawing 8 , it sets and is the thing for making it after the instruction involved in the

game itself without participation of a game player by control of control means which ordered the role of a factice's operation character beforehand as a target setup. with the form of this operation, 1. watch, look for 2. enemy, and look for 3. precious article -- it has come to be able to perform three instructions of The aforementioned target setup ends the number of 1. -- 3. mentioned above by the input in the instruction boxes E and F so that clearly from drawing 8 .

[0053] (A treasure-hunting game / the 1st game)

In drawing 9 , the game play flow of a treasure-hunting game is indicated. In order to perform the a lot of people participation type game [as] mentioned above, a treasure-hunting game starts between game equipment 1...1 in the state where it connected by telecommunication cable 10A. .. Step S20 [0054] Next, a start of the 1st game carries out data processing of the control means 2 of each game equipment 1 for generation processing of the aforementioned game area information, and the treasure arrangement processing to game area information based on the game program in a memorv cartridge 6 etc. .. Step S21 [0055] Based on the information by which data processing was carried out [aforementioned], game information is displayed on the display means 5 of each game equipment 1. .. Step S22 [0056] Next, by cross-joint switch 3A of the input means 3, if the aforementioned operation character is moved in X in the aforementioned game area, and the direction of Y, control means 2 will judge that there was the movement concerned. .. Step S23 [0057] Next, the treasure arrangement information previously arranged in game area is compared with the positional information of the aforementioned operation character which moved, and in being a position relation as a result of the comparison, it judges with having encountered the precious article. .. Step S24 [0058] If judged with having encountered the precious article, it will display that the aforementioned operation character acquired the precious article on the display means 5. .. Step S25 [0059] And with the acquired precious article, what capacity indicates whether to be ***** and updates the capacity table as capacity data in backup memory 6A. – Step S25 [0060] After renewal of the aforementioned capacity table is completed, while returning to the aforementioned step S21 and performing renewal of the information on the game area accompanying movement of the aforementioned operation character (generation processing), treasure arrangement processing mentioned above is performed again. After it, processing after Step S21 mentioned above is performed. the positional information accompanying the aforementioned movement transmits to other game equipments 1..1 at intervals of predetermined through means of communications 7 -- having -- other game equipments 1 -- the positional information from .. is also received at intervals of predetermined

[0061] When it returns to the aforementioned step S24 and a precious article is not encountered next, the enemy is encountered and control means 2 judge how it is inside. Although it is performed by comparison with the positional information and the positional information of an operation character of the operation character

received from other game equipments 1..1 whether the enemy is encountered or not as mentioned above Although the enemy is encountered with one game equipment 1 by the time lag by communicative transmission and reception Since [that it may not be] he wants to encounter an enemy with other game equipments, the game equipment 1 judged as the enemy having encountered When the signal which tells the purport which encountered the enemy is transmitted to a partner's game equipment 1 and the signal concerned is received, it is made to judge with having encountered the enemy who gave priority to this signal regardless of the comparison result of the positional information of each aforementioned operation character. ..

Step S27 [0062] When not judged with having encountered the enemy, it returns before Step S21 mentioned above, and generation processing of game area information data and treasure arrangement processing are calculated again.

[0063] When an enemy encounter is carried out, it shifts to the waging-war game (the 2nd game) shown in drawing 6 mentioned later. .. Step S28 [0064] After shifting to the 2nd game of the above and completing the 2nd game of the above, again, shift processing is made by the 1st game of the above, it returns to Step S21 mentioned above, and the 1st game of the above is resumed.

[0065] (A waging-war game / the 2nd game) In drawing 6 , the game play flow after the waging-war game mentioned above was started is indicated. In accordance with this game flow, the game control method concerning the capacity trade in a waging-war game is explained below.

[0066] If a game is started by the game equipment 1...1 which the game player of plurality [game / treasure-hunting] operates as mentioned above Each game equipment 1 with which it was transmitted to each game equipment 1 through the aforementioned relay means 10, and the positional information of the operation character in each game equipment 1 received this positional information The position of the operation character (for example, any of character A-D are they?) operated with the game equipment 1 concerned, In being in the physical relationship of the predetermined range which compared the positional information of the operation character in other received game equipments 1, and was defined beforehand While shifting to waging-war mode, ***** concerning the information and capacity concerning the appearance is transmitted to other game equipments 1 in the physical relationship of the predetermined range as the waging-war signal for shifting to waging-war mode, and character information concerning the main operation characters pitched against each other.

[0067] Also in other game equipments 1 which received this waging-war signal, while shifting to waging-war waging-war mode ignited by having received the waging-war signal concerned, the information concerning the appearance and the information concerning capacity are transmitted to the game equipment 1 of a waging-war place as character information on the main operation characters.

[0068] And the electronic data of the main character ROM6C in the mutual cartridge 6 are used by control means 2 that the appearance of the main operation characters

of the partner pitched against each other mutually should be displayed on the display means 5 of mutual game equipment 1. Thus, after a waging-war partner's main operation characters are mutually displayed on a partner's display means 5, a waging-war game starts. ... Step S1 [0069] The game equipment 1 which transmitted the aforementioned waging-war signal is speciality, and the aforementioned waging-war game performs an attack or a defensive game input by the game input means 3 for every turn. And the operation of whether the attack hit as the partner The control means 2 of a partner's game equipment 1 bear, and the damage of the main operation characters is subtracted by the control means 2 which calculated. The damage numeric value and character information, such as the remaining life points, are transmitted to a partner's game equipment 1, information, such as a damage given to the partner based on this transmitted character information, is displayed on the display means 5, and a player is notified. Such transmission and reception are performed for every turn, and victory or defeat are determined in the stage from which the life point of one which is finally pitched against each other of the main operation characters became zero. ... Step S2 [0070] ** [determination of victory or defeat / display / the data of character ROM6C in a cartridge 6 / by control of the control means 2 of the game equipment 1 concerned / on the display means 5 of the game equipment 1 which a winner's game player operates / the capacity trade screen shown in drawing 7] ... Step S3 [0071] If a winner's game player chooses capacity needed from Capacity A and Capacity B which are the capacity which a waging-war partner's main operation characters have, Capacity C, Capacity D, and Capacity F here The capacity which the aforementioned waging-war partner's main operation characters have is taken, and if it becomes a hit by lotteries, such as adding to the existing capacity of the main operation characters which became the winner whom he owns, or a roulette game, the addition of the capacity equivalent to the hit can be performed.

[0072] When choosing capacity needed from the capacity which the aforementioned waging-war partner's main operation characters have, capacity needed is chosen out of "1. the capacity which can be taken", capacity needed is arranged in the selection box A, and the determination button B is pushed. ... Step 4 [0073] The signal about the capacity taken to the game equipment 1 of the game player of the loser deprived of capacity by the input of this determination button B while the capacity historical data for making usable the capacity data which correspond to the selected capacity out of two or more capacity data beforehand prepared in game program 6B rewrote the capacity table of the operation character of the winner concerned beforehand memorized by pack rise memory 6A transmits. Reception of this signal of a loser's game equipment 1 side performs rewriting so that use of the capacity for the capacity table in backup memory 6A of the main operation characters of the loser of the game equipment 1 concerned to have been taken may become improper henceforth. ... Step S6 [0074] An end of rewriting of a capacity table with the main mutual operation characters of a winner and a loser terminates a

waging-war game.

[0075] In choosing the lottery by roulette, it pushes a start button D. A push on a start button D starts a roulette game. ... Step S7 [0076] Random number table 2D of control means 2 is used for this roulette game, and lottery processing concerning a gap in hit/of the roulette game is performed in it by control of control means 2. ... Step S8 [0077] The result of the aforementioned lottery processing judges any of a gap hit/is based on the data which were able to be obtained from random number table 2D. ... Step S9 [0078] Not only in the judgment of a gap but a hit, in the aforementioned step S9, hit/is determined based on the data which were able to obtain [the] which capacity it hits, and it comes out and is acquired from the aforementioned random number table 2D. ... Step S10 [0079] And the display of a lottery result, and in a hit, the display of the acquisition capacity is performed by the display means 5. ... Step S11 [0080] In Step S9, it displays having become the blank in the case of the blank on the display means 5. ... Step S12 [0081] In the aforementioned steps S11 and S12, after the display of a gap is performed to the display means 5, a waging-war game ends hit/.

[0082] With the form of this operation, although it becomes as selectable by the selection input of a player, whether as mentioned above, the capacity acquired according to a waging-war result chooses from the capacity of a loser's operation character, or the lottery by roulette determines Although you may make it not only in this but all take from a loser's main operation characters, because it took, such when it carries out When capacity needed does not exist in the capacity of a value In order to make easy to offer **** with fear of not making the game player participate in the a lot of people play which may perform a waging-war play, and environment where anyone participates and a game can be performed It is desirable to enable it to obtain by the lottery which was mentioned above, even if it is the capacity it is incapable in a loser's main operation characters.

[0083] Moreover, the trade of the capacity in the form of this operation There is nothing for which the capacity data concerning capacity itself are actually taken from a loser's main operation characters (the capacity data taken from a partner's cartridge 6 are deleted). The capacity data beforehand prepared the game program in a cartridge 6, and into the character ROM Although it is made usable by rewriting the capacity table of backup memory 6A or is directing that made use improper and exchange of capacity was performed virtually, not only this but actual capacity data can be transmitted and eliminated, and capacity data can also be traded.

[0084] Furthermore, as the appearance of a character which newly acquired the aforementioned capacity does not change immediately, it is made for a partner's strength not to make it clear by the appearance by having acquired the capacity.

[0085]

[Effect of the Invention] According to this invention explained above, it has the 1st game and 2nd game from which a kind differs. Efforts increase the capacity of an operation character honestly in one game. The result of the game obtained in the

1st game of the above by the 2nd game was called scramble. It becomes possible to offer the storage with which the program which can perform the game control method that the trade which employed efficiently the property of the electronic game that electronic data are easily rewritable can be performed, and the method concerned was memorized.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the hard block diagram of the game equipment which applied the game control method concerning this invention.

[Drawing 2] It is the outline functional block diagram of the control means in drawing 1.

[Drawing 3] It is drawing showing change of two steps of appearances of the main operation characters A and B.

[Drawing 4] It is drawing showing change of five steps of appearances a factice's operation characters C and D.

[Drawing 5] It is the game system schematic diagram of an a lot of people participating play.

[Drawing 6] It is the flow view showing the game flow of a waging-war game (the 2nd game).

[Drawing 7] It is explanatory drawing showing a capacity trade screen.

[Drawing 8] It is the setting screen of a target setup (role assignment directions) in a factice's operation character.

[Drawing 9] It is the flow view showing the game flow of a treasure-hunting game (the 2nd game).

[Description of Notations]

- 1 ... Game Equipment
- 2 ... Control Means

2A ... Game control means
 3 ... Game Input Means
 5 ... Display Means
 6 ... Memory Game Cartridge
 6B ... Game program
 A, B, C, D ... Operation character

[Translation done.]

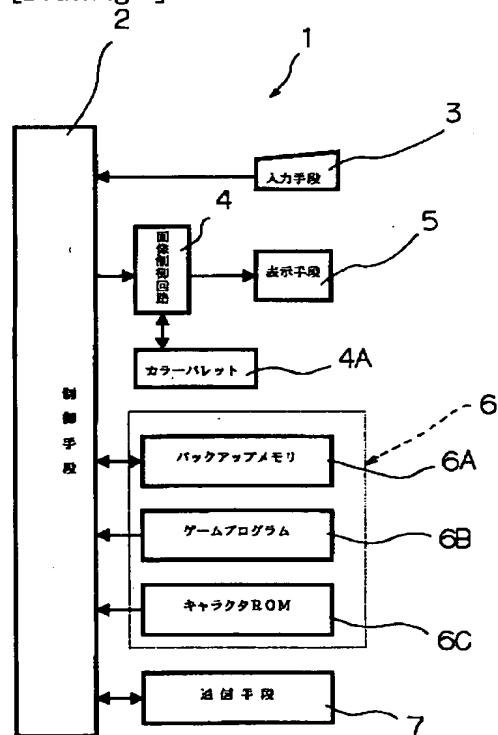
* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

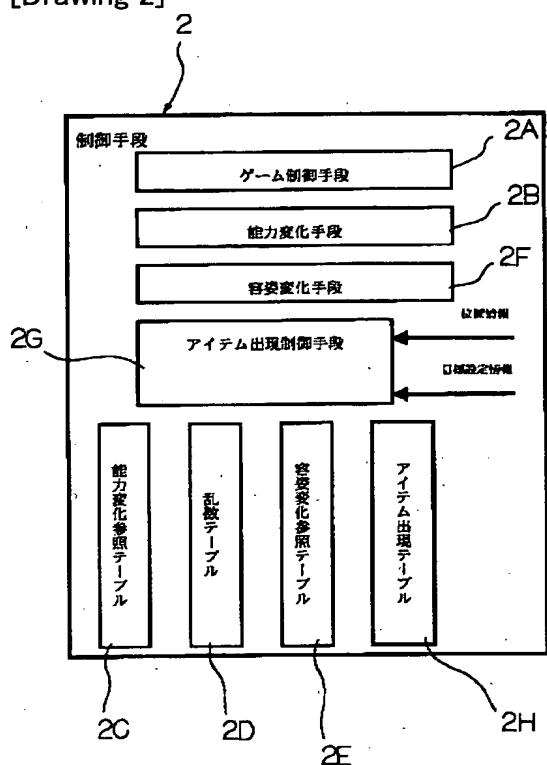
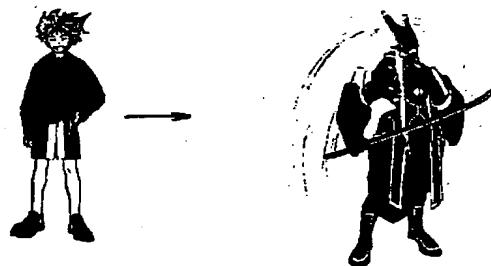
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

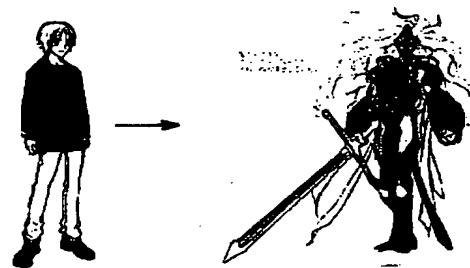
[Drawing 1]



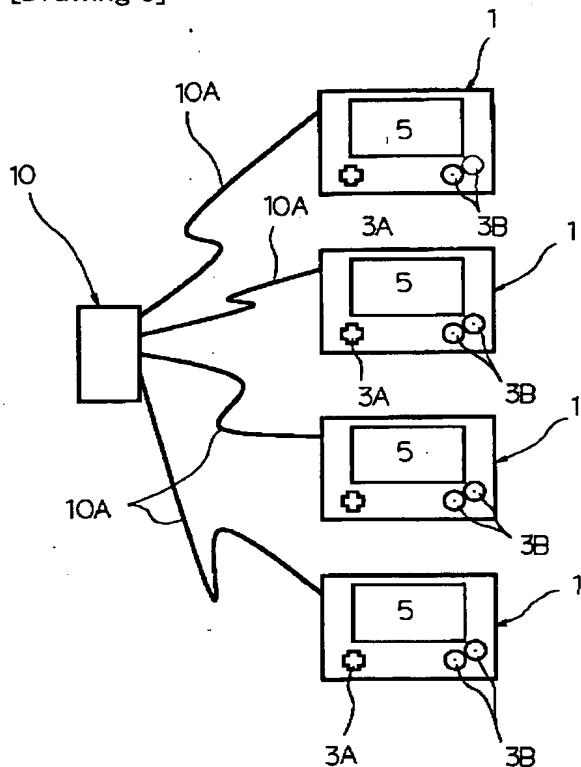
[Drawing 2]

[Drawing 3]
キャラクターA

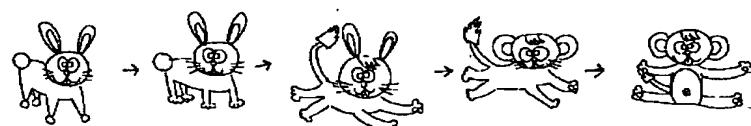
キャラクターB



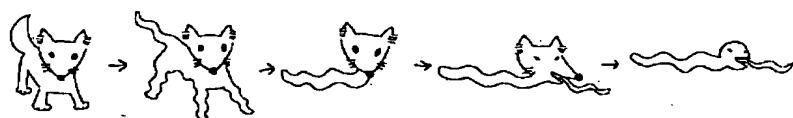
[Drawing 5]



[Drawing 4]

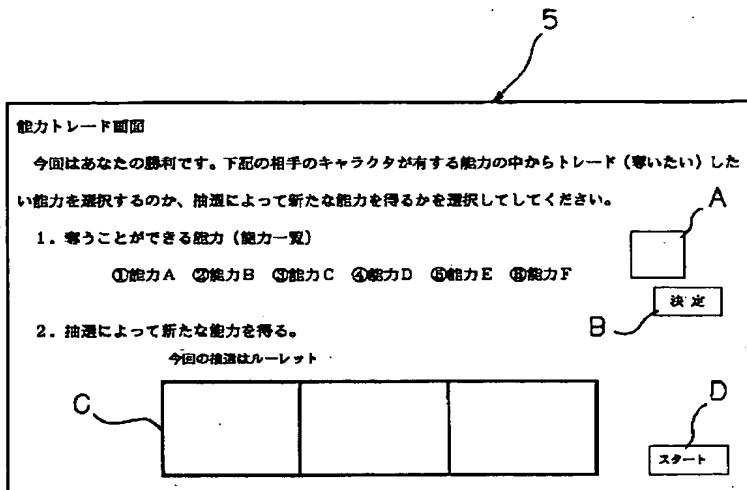


キャラクターC

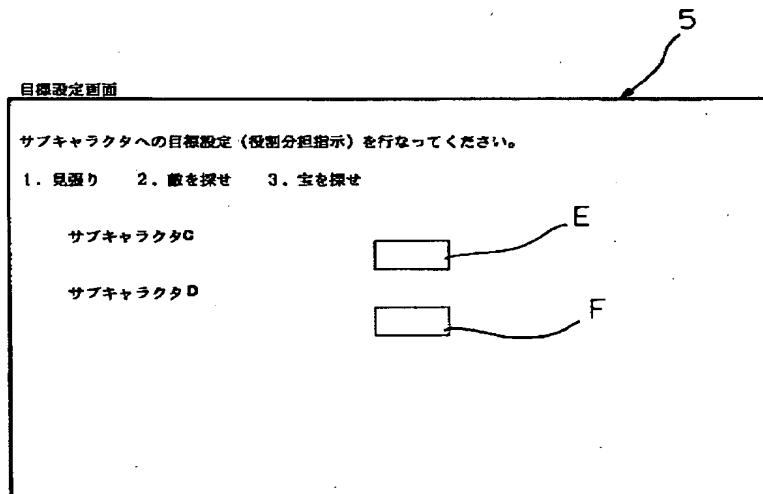


キャラクターD

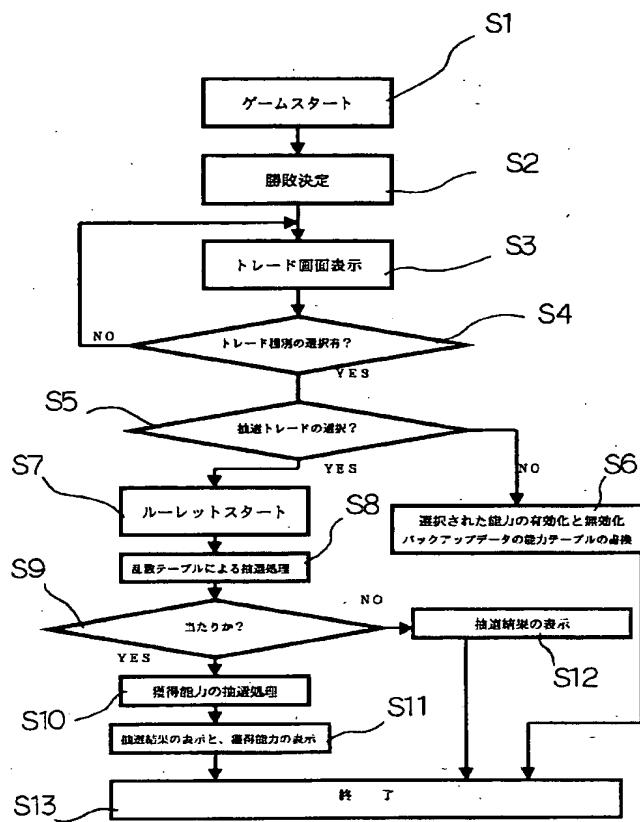
[Drawing 7]



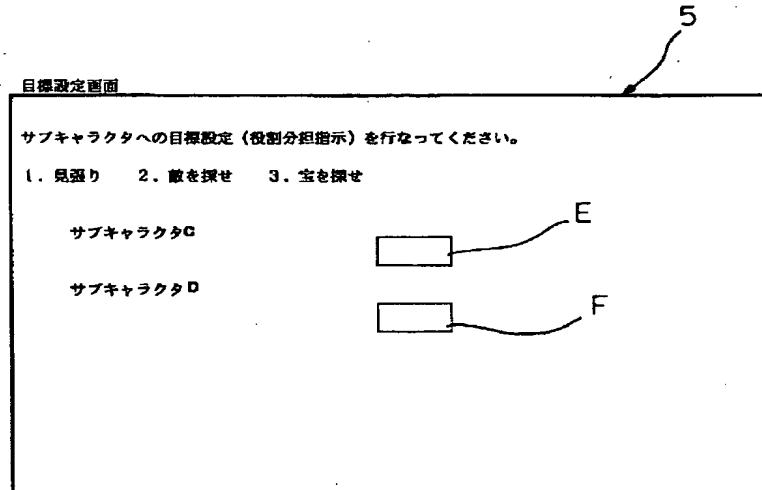
[Drawing 8]



[Drawing 6]



[Drawing 9]



[Translation done.]